

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

S. S. #2
5/29/01
Q64717
10f1
JC868 U.S. PTO
09/865668

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年 5月30日

出願番号

Application Number:

特願2000-159530

出願人

Applicant(s):

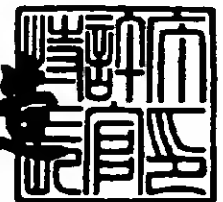
コナミ株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 5月11日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3037553

【書類名】 特許願

【整理番号】 M-9265

【提出日】 平成12年 5月30日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式会社 コナ
ミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン 新
宿事業所内

【氏名】 下村 聡

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100071272

【弁理士】

【氏名又は名称】 後藤 洋介

【選任した代理人】

【識別番号】 100077838

【弁理士】

【氏名又は名称】 池田 憲保

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012416

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0002116

特 2 0 0 0 . - 1 5 , 9 5 3 0

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 個人識別情報通信方法、記録媒体、プログラム処理装置、携帯無線システム、受信側通信装置、及び、通信システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 個人識別情報を備えた個人端末から、当該個人に関する個人記録データを送信する際、前記個人識別情報を送信すると共に、前記個人記録データと前記個人識別情報とから、個人総合パスワードを生成して受信側に送信することを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 2】 請求項 1 において、前記個人識別情報及び前記個人総合パスワードを受信した受信側では、前記個人総合パスワードから検出された検出個人識別情報と前記送信された個人識別情報とを照合することにより、本人であるかどうかを判定することを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 3】 請求項 2 において、前記受信側では、前記検出個人識別情報と前記送信された個人識別情報とが一致した結果、本人であることが判定された個人に対して、前記個人総合パスワードに含まれる前記個人記録データの判定結果を前記送信された個人識別情報を使用して個人端末に返信することを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 4】 請求項 2 において、前記受信側は、前記検出個人識別情報と前記送信された個人識別情報とが一致しなかった場合、本人でないものと判定して、送信された個人記録データの判定をせず、且つ、返信もしないことを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、前記個人記録データは、記録媒体に記録された予め定められたプログラムに基づいて、当該個人が実行した結果であることを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 6】 請求項 5 において、前記予め定められたプログラムは、前記個人識別情報及び前記個人記録データから前記個人総合パスワードを生成するステップと、所定のゲームを実行して、前記個人記録データを生成するステップとを有していることを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 7】 請求項 6 において、前記予め定められたプログラムは、前記

個人識別情報及び前記個人記録データから前記個人総合パスワードを生成するステップと、予め定められた教育用プログラムを実行するステップとを備え、前記教育用プログラムを実行した結果を前記個人記録データとして生成することを特徴とする個人識別情報通信方法。

【請求項 8】 プログラムを格納した、コンピュータで読み取り可能な記録媒体において、前記プログラムは、該記録媒体を使用する個人に関する個人識別情報を入力するステップと、前記プログラムの実行結果を生成するステップと、前記個人識別情報及び前記プログラムの実行結果とから、該個人に関する個人総合パスワードを生成するステップとを有することを特徴とする記録媒体。

【請求項 9】 請求項 8 において、前記プログラムは、予め定められたゲームプログラムを実行するゲームプログラム実行ステップを有し、当該ゲームプログラム実行ステップの実行結果を前記プログラムの実行結果として生成することを特徴とする記録媒体。

【請求項 10】 請求項 8 において、前記プログラムは、教育用プログラムを実行する教育用プログラム実行ステップを有し、当該教育用プログラム実行ステップの実行結果を前記プログラムの実行結果として生成することを特徴とする記録媒体。

【請求項 11】 プログラムを格納した記録媒体を装着することにより、前記プログラムを処理するプログラム処理装置において、前記プログラムは、該記録媒体を使用する個人に関する個人識別情報を入力するステップと、前記プログラムの実行結果を生成するステップと、前記個人識別情報及び前記プログラムの実行結果とから、該個人に関する個人総合パスワードを生成するステップとを有することを特徴とするプログラム処理装置。

【請求項 12】 請求項 11 において、前記プログラム処理装置は、携帯用ゲーム機であり、前記プログラムは前記携帯用ゲーム機用のゲームプログラムであることを特徴とするプログラム処理装置。

【請求項 13】 請求項 11 又は 12 において、前記プログラム処理装置は、前記個人総合パスワードを前記個人識別情報と共に送信する送信手段を備えていることを特徴とするプログラム処理装置。

【請求項 1 4】 請求項 1 3 において、前記送信手段は、無線送信を行う無線送受信装置であることを特徴とするプログラム処理装置。

【請求項 1 5】 プログラムを格納した記録媒体を装着することにより、前記プログラムを処理するプログラム処理装置と、当該プログラム処理装置に結合して使用される携帯無線端末とを備えた携帯無線システムにおいて、前記プログラム処理装置は、該記録媒体を使用する個人に関する個人識別情報を入力する手段と、前記プログラムの実行結果を生成する手段と、前記個人識別情報及び前記プログラムの実行結果とから、該個人に関する個人総合パスワードを生成する手段とを有し、前記携帯無線端末は、前記個人識別情報及び前記個人総合パスワードを送信する手段を備えていることを特徴とする携帯無線システム。

【請求項 1 6】 請求項 1 5 において、前記プログラム処理装置は、携帯用ゲーム機であり、前記プログラムは前記携帯用ゲーム機用のゲームプログラムであることを特徴とする携帯無線システム。

【請求項 1 7】 各個人を識別する個人識別情報と、当該個人識別情報と前記個人に関する個人記録データとから生成された個人総合パスワードを前記個人識別情報と共に受信する受信側通信装置において、前記個人総合パスワードを処理することにより解読された解読個人識別情報と、前記受信された受信個人識別情報とを照合する照合手段と、該照合手段による照合の結果、前記解読個人識別情報と前記受信個人識別情報とが一致している場合に、前記個人本人であることを確認すると共に、前記解読個人識別情報と前記受信個人識別情報とが不一致の場合に、本人以外であると判定する判定手段とを有していることを特徴とする受信側通信装置。

【請求項 1 8】 請求項 1 7 において、前記判定手段において、本人であることが確認されると、前記個人総合パスワード中の前記個人記録データを解読して、解読された個人記録データに対する処理を実行する個人記録データ処理手段を有していることを特徴とする受信側通信装置。

【請求項 1 9】 請求項 1 8 において、前記個人記録データ処理手段は、前記解読された個人記録データから、当該個人の合否を決定する合否決定手段及び決定結果を前記個人に対して送信する手段を備えていることを特徴とする受信側

通信装置。

【請求項 2 0】 請求項 1 9 において、前記個人記録データ処理手段は、更に、前記解読された個人記録データから、当該個人のランク並びにアドバイスを送信することを特徴とする受信側通信装置。

【請求項 2 1】 請求項 1 9 又は 2 0 において、前記決定結果は、個人の無線端末に対して、無線信号として送信されることを特徴とする受信側通信装置。

【請求項 2 2】 ネットワークを介して接続された加入者端末とサーバーとを含み、前記加入者端末には、前記サーバーに対応したパスワードが付与されている通信システムにおいて、前記サーバーは、前記加入者端末に対して、課題となる問題或いはゲームを送信する手段を備え、他方、前記加入者端末は、前記課題に対する当該加入者の解答、実行結果をサーバーに送信する手段を有していることを特徴とする通信システム。

【請求項 2 3】 請求項 2 2 において、前記加入者端末は、前記加入者の解答、実行結果を暗号化すると共に、前記加入者の携帯無線電話番号をもサーバーに送信することを特徴とする通信システム。

【請求項 2 4】 請求項 2 2 において、前記サーバーは、受信した携帯無線電話番号を使用して、前記解答、実行結果に対する判断結果を前記加入者に通知することを特徴とする通信システム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、通信の際、本人を確認するための個人識別情報通信方法、記録媒体、プログラム処理装置、携帯無線システム、受信側通信装置、及び、通信システムに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

近年、携帯電話機の普及は目覚ましいものがあり、この携帯電話機を使用した種々のサービスが提案されている。一方、インターネットの利用者も急速に拡大しており、携帯電話機からインターネットにアクセスするサービスも提案されてい

る。このように、通信の重要性が高まるにつれて、通信を行っている個人が本人であるか否かを決定する手法もまた極めて重要になっている。

【0003】

従来、本人を識別するために、キーワード、パスワード等が暗証番号として使用されると共に、暗号化処理等、複雑な処理が行われているのが普通である。一方、テレビジョン番組には、視聴者が参加して、ダンス、技、ゲーム等を競い合うものも多数存在している。このように、視聴者が参加する形式の番組では、テレビジョン番組作成前に、多数の視聴者の応募をまってオーディションを行い、応募者の中から番組にあったキャラクタの人物を選択する方式が採用されることが多くなっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

このようなオーディションを行った場合、番組によってオーディションに応募する参加者が多数に上り、書類選考にすら多大の労力、時間、及び、費用を要する傾向が見られる。更に、書類選考しても、選考された参加者全員の演技を見ること、及び、これら参加者全員の中から、実際に番組の条件にあった人物を見出すことは、多大の労力、時間を要する仕事となっている。

【0005】

一方、学校、予備校等の試験、或いは、模擬試験の結果等は、個人的に渡される答案用紙によって知らされるか、或いは、特定人数のランキングの形で、公表されるのが一般的である。

【0006】

このように、オーディションの結果、試験結果等を、他人に知られることなく応募者に知らせるために、移動無線端末、インターネット等を使用することについて、従来、何等、考慮されていない。更に、前述したように、インターネットを使用した場合、本人であることを確認する必要があるが、オーディションの結果、試験結果を通知するために、有効で簡単な通信方法については、提案されていないのが、実情である。

【0007】

本発明の目的は、予め定められたレベルの参加者を選択するのに適し、且つ、他人に知られることなく、個別に合否の結果等を通知することができる個人識別情報通信方法を提供することである。

【0008】

本発明の他の目的は、簡単に本人であることを識別することができる個人識別情報通信方法を提供することである。

【0009】

本発明の更に他の目的は、個人識別情報を送信するのに適した記録媒体を提供することである。

【0010】

本発明の他の目的は、個人識別情報から簡単に本人であることを確認できる通信システムを提供することである。

【0011】

本発明の更に他の目的は、個人識別情報から確実に本人であることを識別して、本人にのみ通知することができる通信装置を提供することである。

【0012】

【課題を解決するための手段】

本発明の一実施態様によれば、個人識別情報を備えた個人端末から、当該個人に関する個人記録データを送信する際、前記個人識別情報を送信すると共に、前記個人記録データと前記個人識別情報とから、個人総合パスワードを生成して受信側に送信する個人識別情報通信方法が得られる。また、個人識別情報及び前記個人総合パスワードを受信した受信側では、前記個人総合パスワードから検出された検出個人識別情報と前記送信された個人識別情報とを照合することにより、本人であるかどうかを判定することができる。

【0013】

更に、受信側では、前記検出個人識別情報と前記送信された個人識別情報とが一致した結果、本人であることが判定された個人に対して、前記個人総合パスワードに含まれる前記個人記録データの判定結果を前記送信された個人識別情報を使用して個人端末に返信することによって、本人にのみ判定結果を通知できる。

上記した個人記録データは、記録媒体に記録された予め定められたプログラム、例えば、ゲームプログラム、教育用プログラムに基づいて、当該個人が実行した結果である。

【0014】

本発明の別の実施形態によれば、プログラムを格納した、コンピュータで読み取り可能な記録媒体において、前記プログラムは、該記録媒体を使用する個人に関する個人識別情報を入力するステップと、前記プログラムの実行結果を生成するステップと、前記個人識別情報及び前記プログラムの実行結果とから、該個人に関する個人総合パスワードを生成するステップとを有することを特徴とする記録媒体が得られる。

【0015】

本発明の更に別の態様によれば、プログラムを格納した記録媒体を装着することにより、前記プログラムを処理するプログラム処理装置において、前記プログラムは、該記録媒体を使用する個人に関する個人識別情報を入力するステップと、前記プログラムの実行結果を生成するステップと、前記個人識別情報及び前記プログラムの実行結果とから、該個人に関する個人総合パスワードを生成するステップとを有することを特徴とするプログラム処理装置が得られ、前記プログラムは携帯用ゲーム機用のゲームプログラム或いは教育用プログラムである。また、個人総合パスワード及び個人識別情報は、携帯無線端末から送信され、且つ、結果は当該携帯無線端末に与えられる。

【0016】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して、本発明の一実施形態に係る個人識別情報通信システムについて説明する。ここでは、CD-ROM等の記録媒体に格納された予め定められたゲームに関して、応募者を募り、条件を満足した人物を応募者の中から選択するオーディションに、本発明を適用した場合について説明する。この例の場合、オーディションに応募するためには、応募者は、当該ゲームをプレイすることにより、予め定められた規定点数以上の応募者だけに、合格通知を出し、オーディションに参加できる応募者を絞るものとする。まず、各応募者である参加者

は、携帯無線端末、オーディションの対象となるゲーム、並びに、当該ゲームをプレイできるゲーム装置（例えば、家庭用ゲーム装置、或いは、携帯用ゲーム機）を所有しているものとし、応募者はオーディションの対象となるゲームをプレイするものとする。尚、この例では、家庭用ゲーム装置を使用して各応募者はオーディションの対象となる当該ゲームをプレイするものとする。

【 0 0 1 7 】

図 1 を参照して、本発明に使用される記録媒体について説明しておく。当該記録媒体 1 0、例えば、CD-ROM には、種々のゲームを行うゲームプログラム、例えば、ボイカル、キーボード等、音楽に関連したゲーム 1、ゲーム 2 等のゲームプログラムが格納されている。他方、当該ゲームプログラムを実行結果がフラッシュメモリ等によって構成されたメモリカードに格納される。

【 0 0 1 8 】

図示された当該 CD-ROM のような記録媒体 1 0 を装着できる家庭用ゲーム装置には、ゲームの結果を記録できるメモリカード 1 1 を装着できるように構成されているものがある。このように、記録媒体 1 0 として CD-ROM を使用し、メモリカード 1 2 にゲームの結果等を記録できる家庭用ゲーム装置自体は良く知られているのでここでは詳述しない。

【 0 0 1 9 】

図示されたメモリカード 1 1 は、ゲーム結果等のほかに、個人識別情報を格納できるように、個人識別情報格納領域を備えており、この例では、家庭用ゲーム装置に装着された状態、或いは、メモリカード 1 1 自身を操作することにより、プレイヤー個人の氏名、住所、生年月日、及び、電話番号（この例では携帯電話の電話番号）が個人識別情報として入力、保持されるものとする。一方、家庭用ゲーム装置に記録媒体 1 1 が装着されると、当該記録媒体に格納されたプログラムが家庭用ゲーム装置内の OS にしたがってメインメモリに展開され、プレイヤーである個人は、レッスンメニューに表示されたゲームからオーディションの対象となるゲームを選択することにより、選択されたゲームをプレイ、或いは、練習する。

【 0 0 2 0 】

一方、メモ리카ード11に記録された個人識別情報は、記録媒体11に予め設定されている暗号化プログラムで規定されたアルゴリズムによって暗号化される（ステップS1）。この実施の形態では、記録媒体10に格納されたゲームの実行結果、練習結果を当該プレイヤー本人のレベルに応じたパラメータとして生成する一方、この実行結果、練習結果をあらわすパラメータをも個人識別情報と共に、前述したアルゴリズムにしたがって、暗号化される。この暗号化の結果はパスワードとして生成される（ステップS2）。

【0021】

続いて、ステップS1において、暗号化された個人識別情報は、ステップS2で生成されたパスワードと共に、再度、所定のアルゴリズムによって暗号化され、個人識別情報及び当該個人の実行結果、練習結果をあらわす個人総合パスワードが生成される（ステップS3）。

【0022】

このように、暗号化された個人総合パスワードは、当該個人によって認識できない情報として、家庭用ゲーム装置等に接続されたディスプレイ装置上に表示される。したがって、暗号化された個人総合パスワード中に、当該プレイヤーである個人の個人識別情報及び成績等を表す実行結果が含まれていることについて、プレイヤー自身認識することは非常に困難である。

【0023】

図2を参照すると、上記したように、記録媒体10中のゲームを実行することによって、得られた個人総合パスワードは、当該プレイヤー本人の有する携帯用電話或いは端末に転送される。この転送は、プレイヤーである個人がマニュアルで、携帯用端末に入力しても良いし、或いは、転送機能を有する家庭用ゲーム装置では、自動的に携帯用端末に、個人総合パスワードを転送することができる。

【0024】

図2を参照すると、前述した形式で総合パスワードを作成したプレイヤーである個人は、オーディションに対する可否を決定する主催者側、即ち、センター側にアクセスする。図示された例の場合、携帯端末は、例えば、携帯電話であり、総合パスワードを得た個人は、オーディションを開催している主催者にアクセスす

る（ステップ S S 1）。この場合、プレイヤである個人が、発信者番号をも表示するサービスを受けている場合には、センター側では、受信した個人の携帯電話番号を簡単に知ることができる。一方、発信者番号表示サービスを受けていない個人からのアクセスである場合、センター側では、当該個人の携帯電話番号の入力を指示することになる。尚、この場合、センター側から個人の氏名、住所、生年月日、及び、電話番号等、個人識別番号を入力するように、指示することも可能である。

【 0 0 2 5 】

プレイヤである個人からセンター側へのアクセスにより、センター側が接続されると、当該個人からのアクセスは自動的に課金の対象となる一方、センター側からは個人パスワードの入力を促すメッセージがアクセスした個人に送信される。

【 0 0 2 6 】

このメッセージにしたがって、当該個人が個人総合パスワードを携帯電話等のキーを操作することによって送信すると、センター側では、暗号化された個人総合パスワード中に含まれている個人識別情報から、受信した個人総合パスワードに対応する個人の氏名、住所、生年月日、及び、電話番号を解読する。この解読作業は、図 1 に示した個人総合パスワードの生成の場合と同じアルゴリズムを使用して逆変換すれば、容易に実行できる。

【 0 0 2 7 】

次に、センター側、即ち、主催者側では、発信者側から通知された電話番号或いは他の個人識別情報と、個人総合パスワードを解読することによって得られた解読個人識別情報との照合を行う（照合ステップ S C 1）。照合の結果、通知された個人識別情報と、解読識別情報とが一致していない場合には、本人ではないと判定する。本人ではないと判定された場合、この例の場合、何等の回答をもセンター側からは得られない。

【 0 0 2 8 】

一方、通知された個人識別情報と、解読個人識別情報とが一致している場合、本人からのアクセス、応募であると、センター側では判定し、解読個人識別情報

に含まれている本人のゲームの実行結果であるパラメータを判定し、応募した個人のランク等を定める一方、当該オーディションの合否をも決定する。この例では、合否の結果だけでなく、不合格と判定された応募者の欠点等を指示するアドバイスメッセージをも用意している。

【 0 0 2 9 】

上記した合否判定の結果、及び、アドバイスメッセージは、送信されてきた発信者番号にだけ送信され、応募者本人だけにしか、オーディションの結果は知らされないため、応募者は他人を気にすることなく、オーディションに応募できるという利点がある。また、暗号化された個人総合パスワード中には、当該個人の識別情報が含まれているため、この個人総合パスワードを盗用した他人が自己の所有する携帯端末を使用してセンター側にアクセスしても、センター側では、本人からのアクセスでないことを簡単に判別することができる。

【 0 0 3 0 】

上に述べた実施形態は、オーディションの場合についてのみ説明したが、本発明は、学校、或いは、予備校における試験結果等を本人だけに通知する場合等に適用することも可能である。この場合、試験の回答をパラメータとして、当該試験回答パラメータを個人総合パスワードにすれば良い。

【 0 0 3 1 】

図 3 を参照すると、本発明の他の実施形態に係る通信システムが示されており、ここでは、サーバー 2 0 に対して、パーソナルコンピュータ等の加入者端末 2 1 がネットワークを介して接続されている。この場合、加入者端末 2 1 には、ユーザ名、及び、パスワードがサーバー 2 0 から与えられているものとし、且つ、書き換え可能なフラッシュメモリ領域 2 1 1、及び、CD-ROM ドライバ等の記録媒体を駆動する駆動部 2 1 2 が備えられているものとする。また、図示された加入者端末 2 1 のフラッシュメモリ領域 2 1 1 には、サーバー 2 0 から、ネットワークを介して、種々の問題、或いは、ゲームが送信され、格納される。加入者端末 2 1 の所有者である加入者は、与えられた問題、ゲーム等を実行、或いは、練習して、これら実行、練習の成果を、ネットワークを通して、サーバー 2 0 に送信する。

【0032】

サーバー20側では、加入者からの成果を判定する。この例では、各加入者には、予めユーザ名、パスワード等が割り当てられ、サーバー側に登録されているから、加入者本人からのアクセスであることをサーバー側では簡単に識別することができる。

【0033】

この場合、ゲームの実行、練習結果等を予め定められたアルゴリズムを使用して暗号化しておけば、加入者本人によって、実行、練習結果等を変更、改竄することが難しくなり、実行結果等を公平に判断することができる。

【0034】

更に、加入者端末からサーバー側に対して、実行結果等をサーバー側に送信する場合、図1及び2と同様に、加入者端末21の携帯無線端末番号等を入力するようにしておけば、サーバー側では、応募者に対して、リアルタイムに判定結果を個別に送信できる。

【0035】

図示された例では、加入者端末21からの成果をサーバー20で受信すると、当該成果を判定して、直接、加入者端末21に送信するか、或いは、加入者21の所有する携帯端末に送信する。このような通信システムを採用することにより、各加入者21の好みに応じたプログラムを選択し、その成果を確認できると共に、サーバー20側からは、種々のゲーム、問題を必要に応じて加入者に送信して、応募者を募ることができるという利点がある。更に、サーバー20における審査、成果の発表をテレビジョン等のマスメディアを通して行えば、当該オーディションシステムに対する応募者の興味はより高くなるものと考えられる。

【0036】

【発明の効果】

本発明によれば、携帯端末の機能を有効に利用して、各個人を正確に識別し、識別された本人にのみ、必要な情報を提供できるという効果がある。また、図1乃至図2に示されたように、携帯端末を使用した審査結果等を本人に通知する形式にすれば、他入に知られることなく、場所を問わず、自己のレベルを知ること

ができると言う利点もある。更に、図 3 に示されるような通信システムを利用すれば、対象となるゲーム等を種々変化させることができると言う利点がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態に係る個人識別情報通信方法に使用される暗号化の方法を説明するための概略図である。

【図 2】

本発明の一実施形態に係る個人情報通信方法を説明するためのフローチャートである。

【図 3】

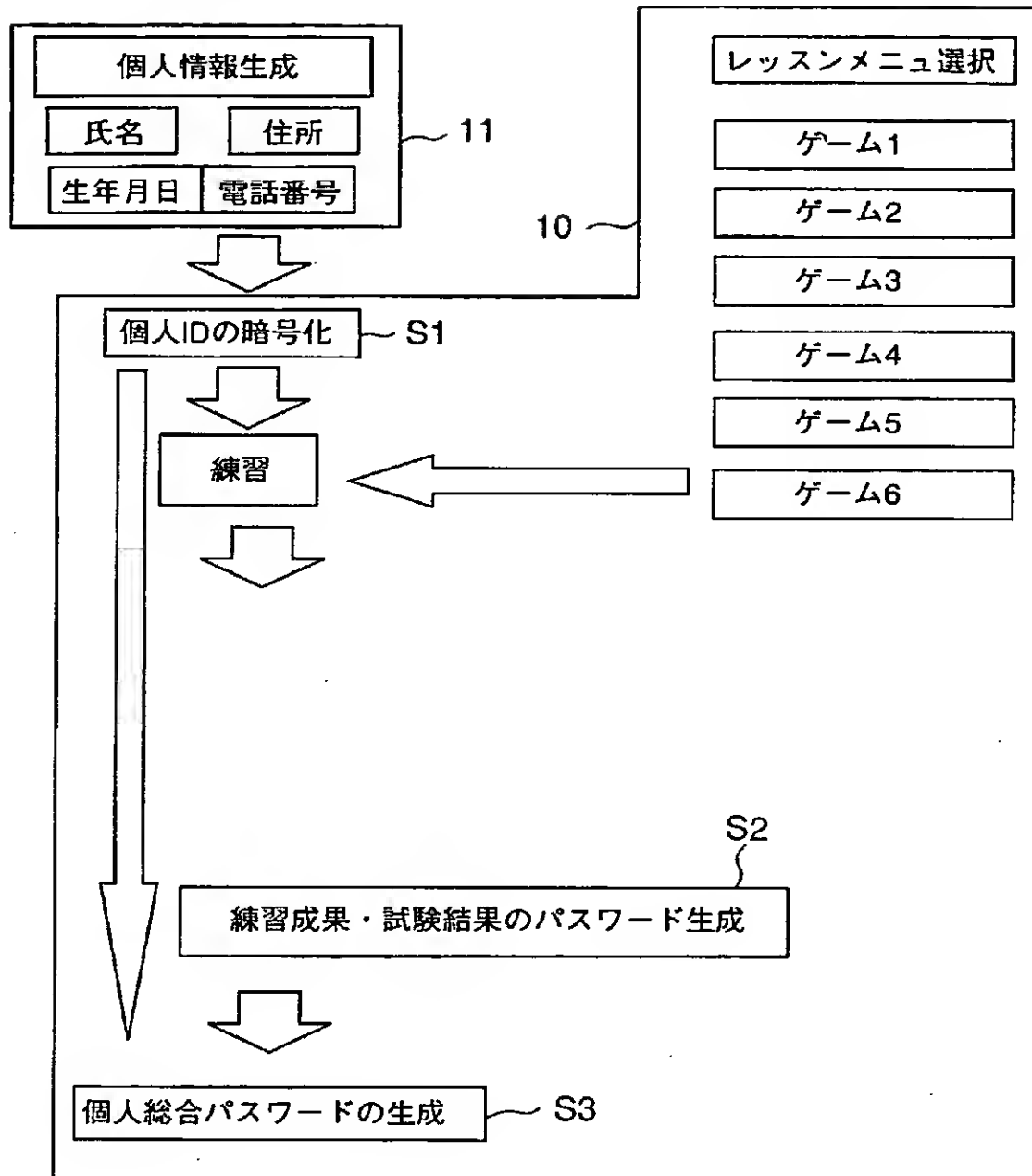
本発明の他の実施形態に係る通信システムを説明するためのブロック図である。

【符号の説明】

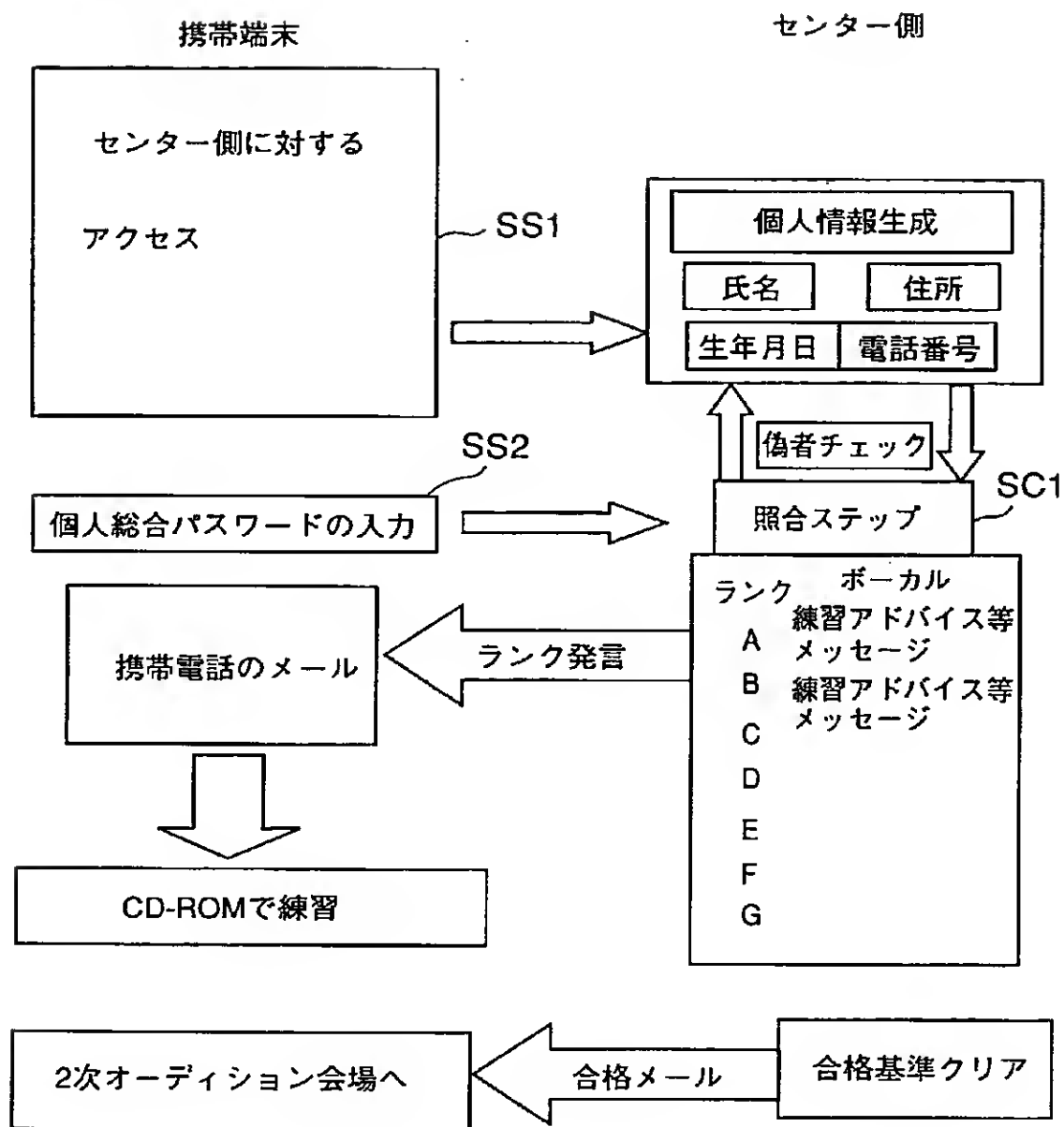
1 0	記録媒体
1 1	メモリカード
2 0	サーバー
2 1	加入者端末
2 2	携帯用端末

【書類名】 図面

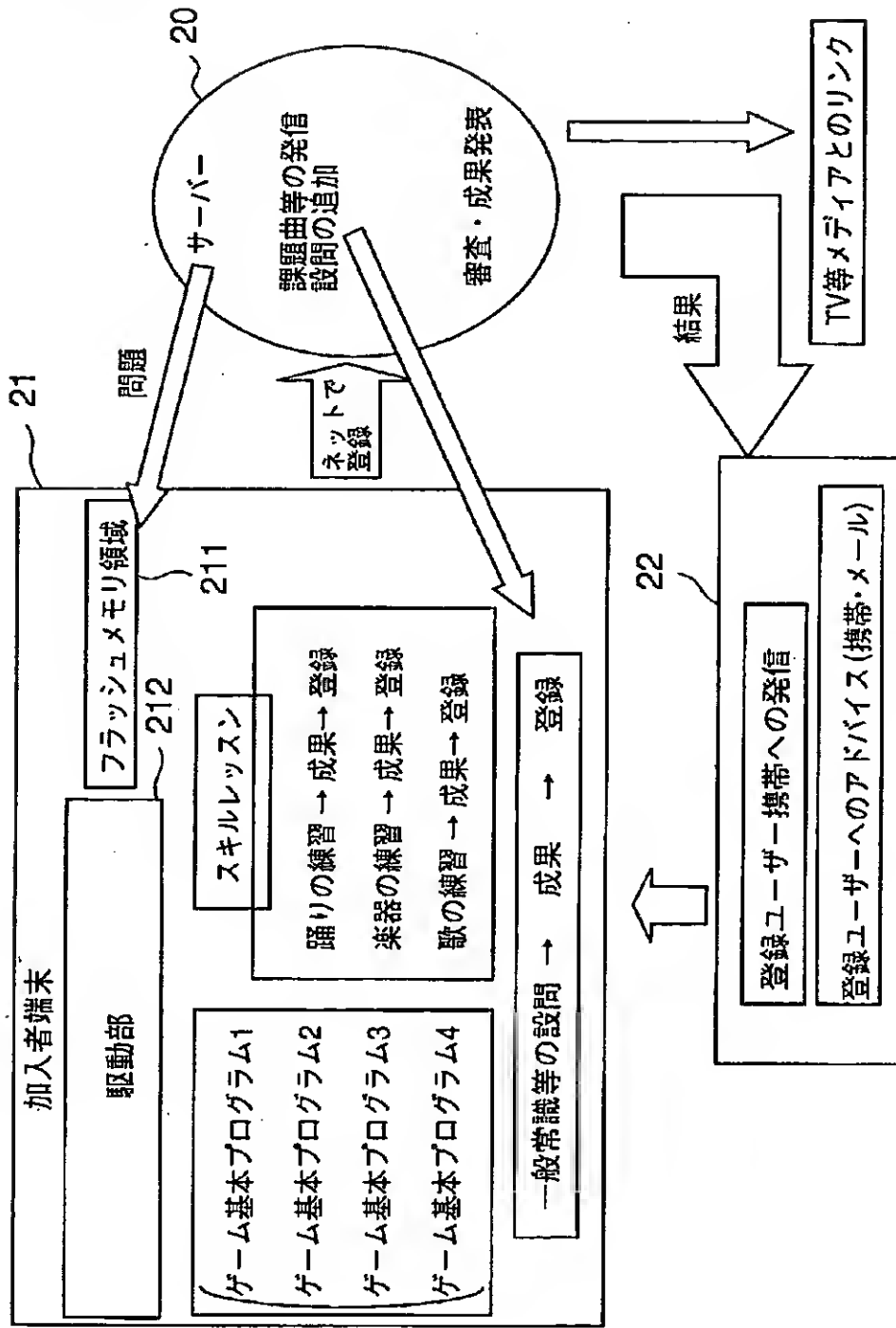
【図 1】



【図 2】



【図3】



— 例 —

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム、或いは、試験の結果を本人だけに個別に通知することができる個人識別情報通信方法及びシステムを提供することである。

【解決手段】 携帯電話番号等を含む個人識別情報とゲーム或いは試験結果を表すパラメータとを暗号化することによって、個人総合パスワードを生成する一方、本人の前述した携帯電話番号並びに個人総合パスワードをセンター側に送信する。センター側では、個人総合パスワードを解読して個人識別情報を抽出し、受信した携帯電話番号等の個人識別情報との照合を行い、本人であることを識別する。本人であることが確認されると、個人総合パスワードからパラメータを抽出判定して、受信した携帯電話番号を用いて、本人に結果を通知する。

サーバーと加入者端末がインターネット等のネットワークによって接続されている場合、サーバー側から、問題、ゲーム等を必要に応じて加入者に送信し、加入者側では、その問題の解答、練習結果等をサーバー側に送信するようにしても良い。この場合、加入者の携帯電話番号をサーバーに送信するようにしておけば、サーバー側の判定結果をリアルタイムに加入者に連絡できる。

【選択図】 図2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2000年 1月19日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名 コナミ株式会社